Mensile - Anno IV - N. 40

CBM 64

HIT PARADE

OGNI MESE NELLA TUA EDICOLA
NEW SPECIAL PLAYGAMES
20 GIOCHI
CBM 64
SPECTRUM 48K
FAST LOADING "BITURBO"
C B M
SPECTRUM
20 giochi
per il tuo computer

IL CRIMINE E LO SPORT

Anche in questo mese nelle recensioni che vi proponiamo il crimine è pronto a comandare stragi e rapimenti dove la morte è sempre pronta a cogliere chiunque si aggiri per le strade di città, come nel caso di *Renegade III* e *Shinobi*. Fanno eccezione a queste regole *American Ice Hockey* e *Beach Volley* dove prevale la competitività e la passione per lo sport.

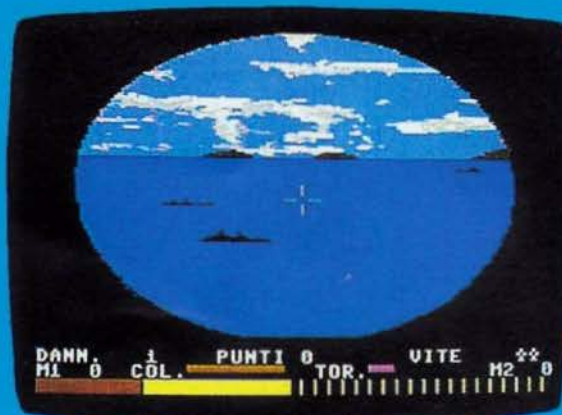
HIT PARADE N. 40 - Periodico mensile - Dicembre 1989 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02-8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

FOOTBALL MANAGER

Non manca poi molto all'inizio dei prossimi mondiali di calcio e ormai sempre più spesso vengono giocate partite eliminatorie per stabilire quali saranno le squadre che giocheranno all'eliminazione ufficiale sui nostri campi di calcio, tutte con la speranza di poter ottenere la coppa del mondo. Anche tu dalla tua poltrona preferita potrai provare l'ebbrezza di muovere le fila di questo importante mondo del calcio. Potrai scegliere la squadra avversaria, definire l'abbigliamento di tuo gusto e rimaneggiare i vari componenti del team per ottenere una tattica di attacco o di difesa secondo i tuoi gusti. Poi finalmente il calcio d'inizio e con questo tutto sparisce, il video, la joystick, penserai proprio di essere allo stadio.

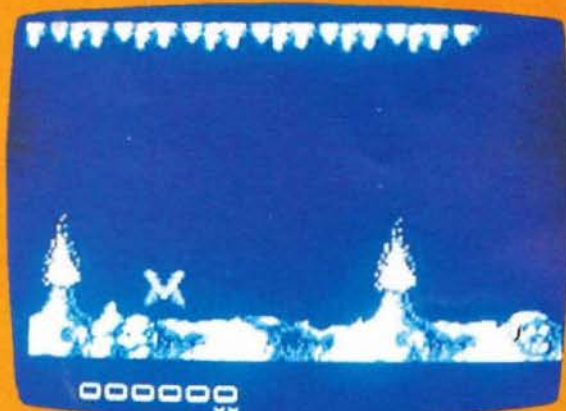
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

D-DAY

Riprodotto fedelmente a video, il D-Day, vi propone un attacco aeronavale e una battaglia subacquea. L'attacco contro le coste della Normandia è contrastato dalle forze nemiche che mandano squadriglie di aerei appoggiati dal cannoneggiamento di corazzate.

PORTA 2

SPACE	per iniziare
F7	immersione
F3	emersione
F5	uscita periscopio

BAT

Nostro malgrado quello che da tempo l'uomo paventava è accaduto, una guerra atomica terminale non si sa come è scoppiata, cancellando dalla faccia del pianeta il genere umano. Con il tempo alcuni degli esseri rimasti si sono evoluti e gli uccelli sembrano avere preso il sopravvento, forse in virtù dell'intelligenza sviluppata sugli altri. Ma anche per loro sopravvivere non è facile, sul pianeta sono rimasti infatti androidi, animali mutanti che incattiviti dai fatti accaduti, se la prendono con tutto ciò che è diverso da loro. Ma tu dovrai cercare di sopravvivere ad ogni costo se non vorrai che la Terra torni indietro di millenni e quindi lotta strenuamente per sopravvivere ai loro mortali attacchi e raggiungere la salvezza all'aperto.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

ATTACCO UFO

Ti trovi in esplorazione con la tua navicella su un pianeta della galassia. Il tuo compito è quello di scacciare gli alieni e le loro basi dalla faccia del pianeta. Per far questo, disponi di un certo numero di bombe e di un tempo ben determinato per completare la missione. Per recuperare tempo e bombe devi ogni volta atterrare sulla base di partenza.

JOYSTICK PORTA 2

F3	livelli
F5	opzioni
F7	inizio gioco

SPROING

L'amico del nostro gioco ha passato l'estate in un campo di lavoro agricolo e il compito assegnatogli consisteva nel raccogliere la frutta. Per fare più velocemente ed affaticarsi il meno possibile il nostro amico usava però un tappeto elastico, dal momento che la frutta si trovava sempre in cima agli alberi. Assicuratevi che riesca a saltare sufficientemente in alto per raggiungere la sua preda e per fare tutto ciò ha bisogno di una bella dose di stamina. Ma fate attenzione perché se perde l'equilibrio Sproing cadrà a terra rovinosamente, facendo la gioia degli avvoltoi che volteggiano nel cielo, e a non farlo neanche urtare uno di questi perfidi animali. Potrete variare tra due giardini, la frutta da raccogliere sono: mele, pompelmi, limoni, ciliegie e mano a mano che avanzerete nel gioco il vostro lavoro sarà sempre più arduo.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco e aumento salto

SHUTTLE

Tu sei il pilota di una nave rifornitrice per le miniere, il tuo compito è abitualmente quello di introdurti nelle caverne di Zanzibar portando rifornimenti ai depositi sotterranei. Sulla superficie del pianeta si trovano 5 depositi indicati con delle strisce gialle. Se la luce bianca lampeggia sulla sommità dell'edificio puoi atterrare e raccogliere 5 forniture e portare a pieno il livello del carburante del tuo velivolo. Evitando le molte antiche difese devi entrare nelle caverne e portare le scorte. Ogni installazione che ha necessità di rifornimenti sarà indicata con una luce rossa. Le restrizioni locali di volo ti consentono di atterrare solo sulle strisce gialle. Una volta riforniti i 5 depositi dovrai ritornare alla superficie per ripristinare il tuo magazzino di bordo.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

HELL

Il tuo compito consiste nell'aiutare il pellegrino nel suo lungo e pericoloso viaggio attraverso i molti cerchi dell'inferno fino a raggiungere il monte del Purgatorio dalla parte opposta del mondo. Nel suo pericoloso viaggio il pellegrino dovrà superare numerosi combattimenti con mostri demoniaci o con le sinistre presenze degli inferi fino a giungere all'incontro con Lucifero. Dovrai completare il viaggio in sette giorni raccogliendo i vari oggetti che incontrerai sul tuo cammino e che se anche apparentemente inutili ti serviranno senz'altro in seguito, ricorda però che potrai portare un solo oggetto per mano. Se fallirai nella tua missione verrai dannato e dovrai sopportare le pene dei disgraziati della zona in cui ti trovi.

JOYSTICK PORTA 2

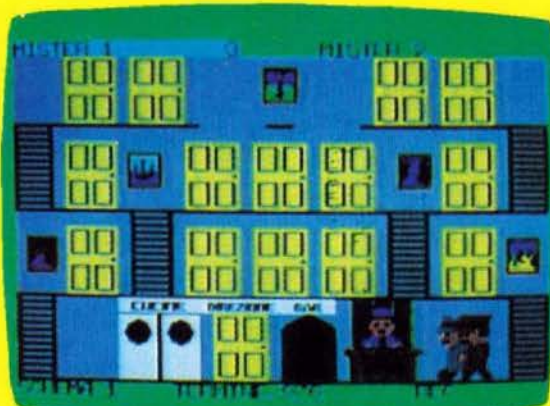
F1	tastiera/ricomincia
F3	usa oggetto destra
F5	usa oggetto sinistra
Z	sinistra
X	destra
A	avanti
Q	indietro
RUN/STOP	pausa on/off
RESTORE	fine gioco

REAL SKILL

Lo squash era molto di moda negli anni '80 negli Stati Uniti d'America prima e in quasi tutti i paesi europei poi, ma con il trascorrere del tempo l'aggressività innata di questo gioco ha perso ogni attrattiva. Non c'era quasi più nessuno che vi giocasse. Alan Borghinson, il più grande ideatore di giochi mondiali, ha pensato di reinventarne una nuova versione; con la racchetta dovrete sempre colpire una palla che deve però distruggere delle piramidi luminose, sembra abbastanza semplice, se non fosse che la palla rimbalza molto velocemente e non sempre si riesce a riprenderla. Poi, se non bastasse, ecco un guardiano che cerca di impedirti ogni movimento e se riesce poi ad acchiapparti ti farà proprio la pelle, metafisicamente si intende. Provate e vedrete.

JOYSTICK PORTA 2

J	joystick
P	pausa
F1/F5	velocità
1/5	livello gioco
K	tasti da definire
F1	inizio gioco

REPORTER

La tua carriera non ha "per così dire" subito un rapido sviluppo e purtroppo sei ancora un povero giornalista di provincia. Ma per merito di una soffiata speri di fare il miglior scoop della tua vita. Una affascinante fanciulla, compagna di un terribile gangster, si trova all'hotel Behaviour. Se riuscirai a ritrarla e a farle un servizio il tuo direttore ti darà senz'altro una promozione. Ma prima di tutto dovrai recuperare la tua macchina fotografica, il flash, il tuo tesserino stampa e la chiave della sua camera, nascosti da un furfantello un po' ovunque. Ma lo staff dell'hotel, dal portiere ai camerieri e al cuoco non sono soddisfatti della tua intrusione e cercheranno di ostacolarti. Che dire poi del gangster, che ti inseguirà persino in pigiama? Buona fortuna, amico!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	apre porte inizio gioco
RESTORE	pausa sì/no

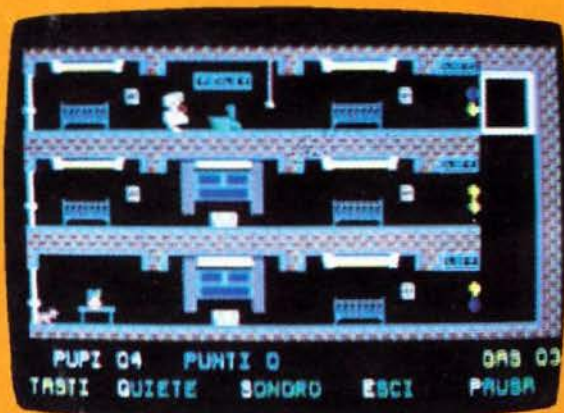
ROLLEY

Ormai anche da noi, soprattutto nelle isole pedonali, si ha sempre più l'occasione di incontrare giovani che viaggiano lanciati su pattini a rotelle. Ma è specialmente negli U.S.A. che questo sport è molto diffuso. Nelle cittadine californiane esistono persino delle piste come quelle dei ciclisti, dove gli appassionati delle quattroruote possono cimentarsi in acrobazie incredibili. Ed è anche sorto il calcio a rotelle, proprio come l'hockey su ghiaccio, i concorrenti in gara sono 2: il portiere ed un attaccante. Vince chi ottiene, nel tempo limite a disposizione il maggior numero di goal. Vuoi provarci anche tu? Vedrai sarà divertente.

JOYSTICK PORTA 2

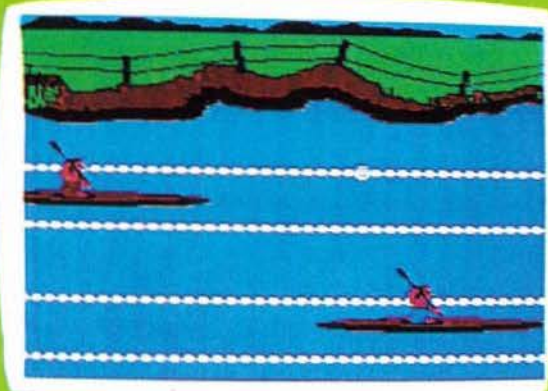
Tasti da definire

FUOCO	inizio gioco

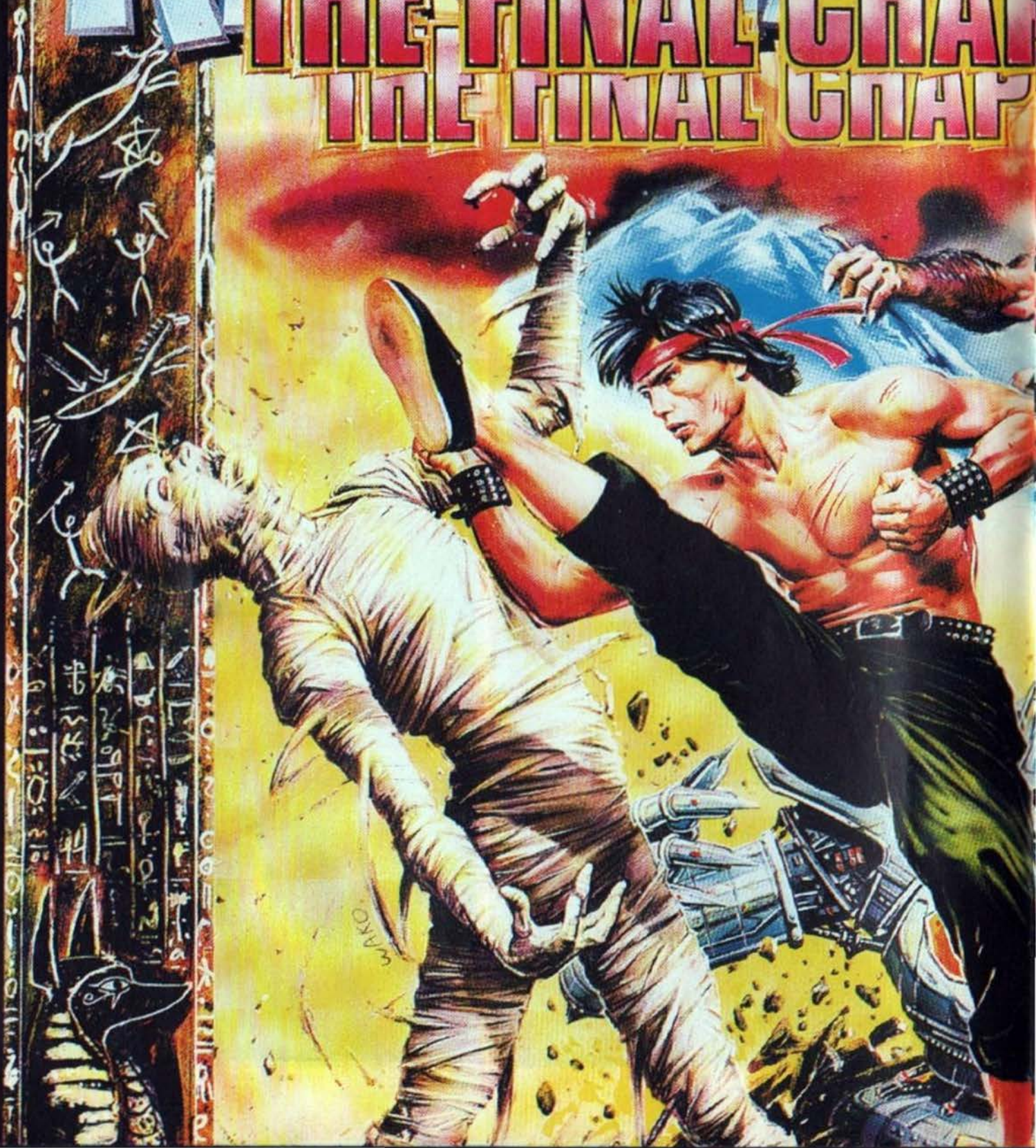
NEW MUMMY

Nina la nurse di notte è rimasta sola durante il suo turno di lavoro ad accudire una serie di neonati nella nursery della clinica. Come unico aiuto avrà 3 ragazze che stanno imparando. Naturalmente il suo lavoro non è semplice e ancora meno il tuo compito di aiutarla. La nursery non è quasi mai tranquilla, i neonati piangono e devono essere cambiati, messi nelle coperte e fatti addormentare. Nel frattempo però dovete accudire le bottiglie dei medicinali necessarie ai neonati. Le ragazze che stanno imparando possono disporre di 3 soli sbagli, dopodiché vengono eliminate. Il gioco termina quando tutte le nurse vengono eliminate. State attenti che i bambini stiano lontani dalla corrente elettrica, dalle bottiglie di medicinali e tutto quanto può essere pericoloso. Ma vedrete sarà una bella "gatta da pelare".

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO gas soporifero

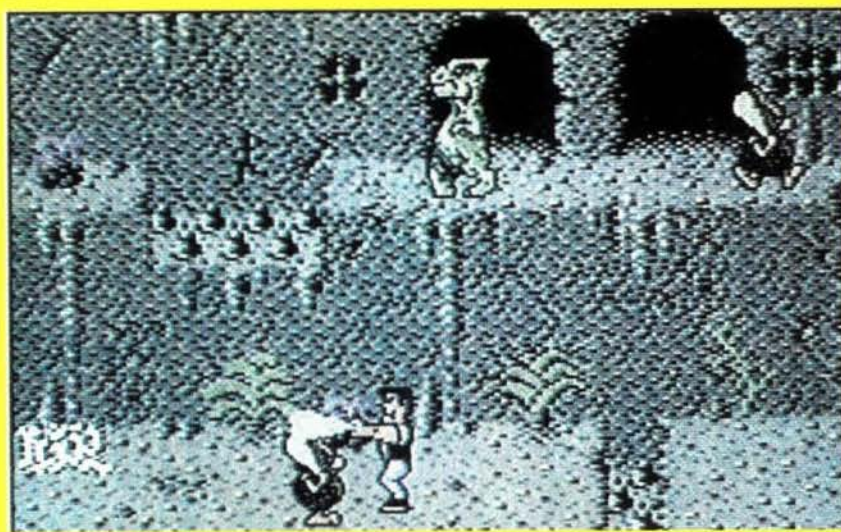
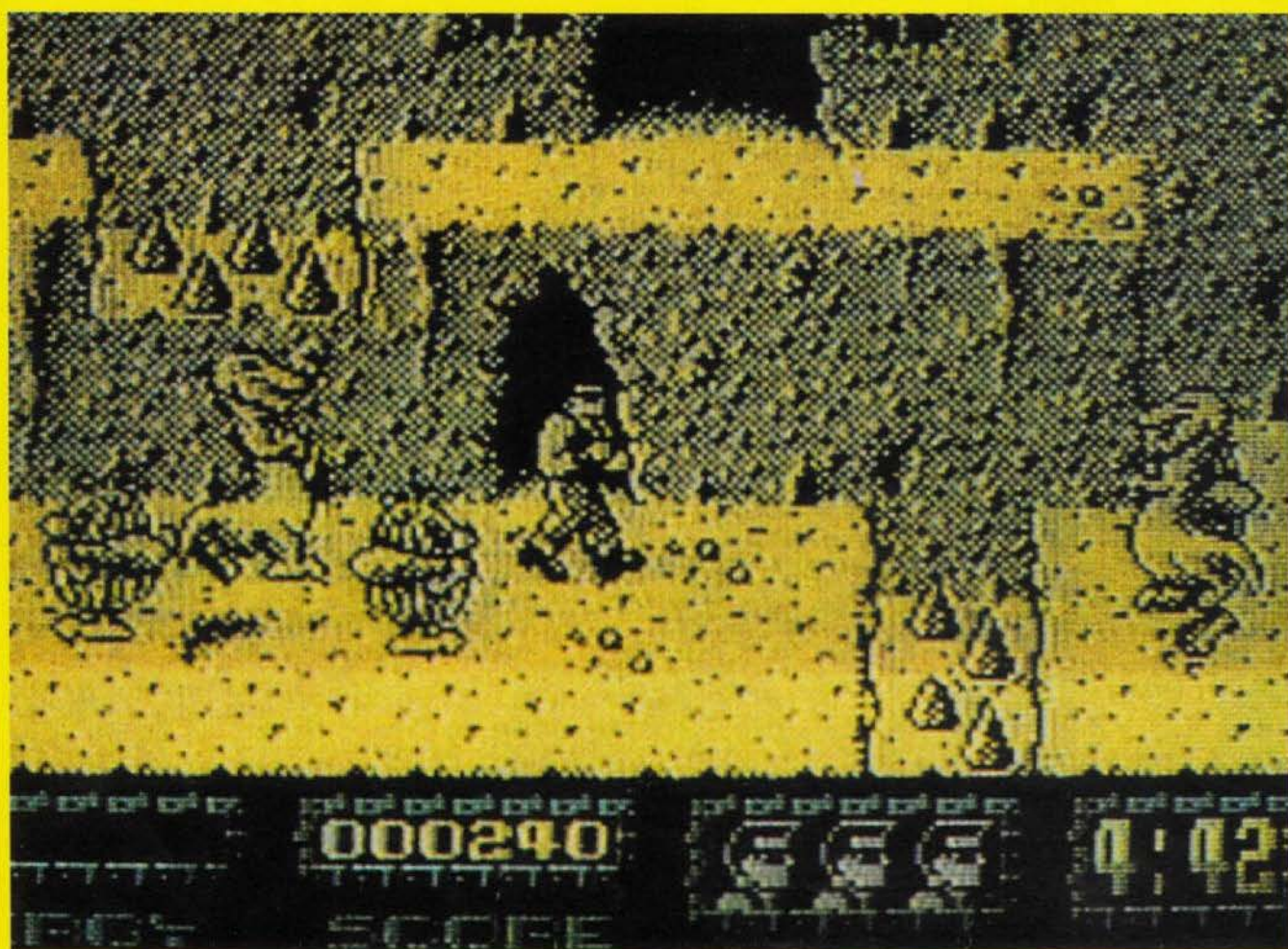
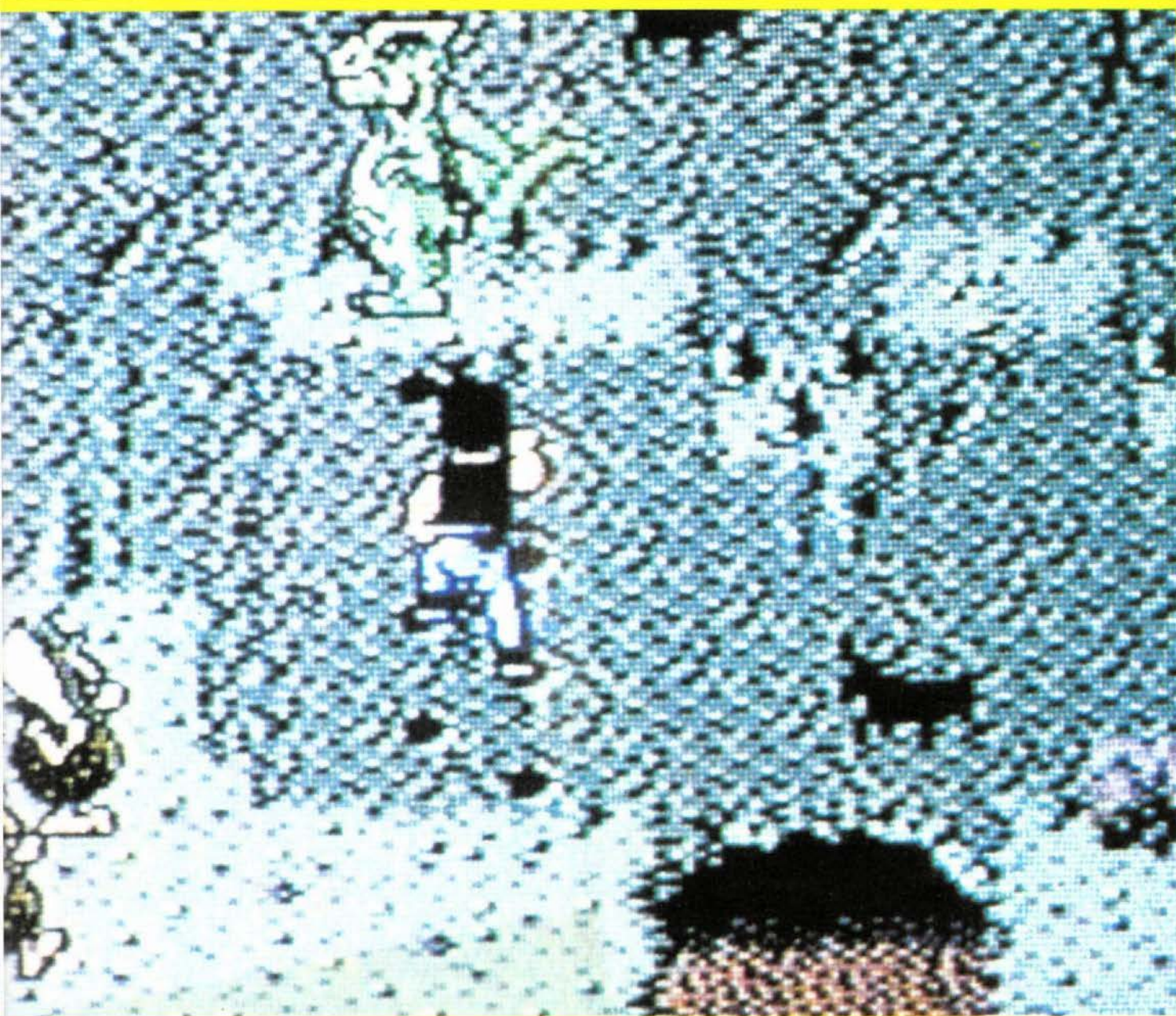
MEGA SFIDA

È quasi incredibile quante diverse possibilità di giocare offre questo bellissimo videogame. Tutte o quasi le specialità atletiche sono contenute nel gioco che permette anche di far vedere la nostra abilità nella ginnastica, nel tiro a segno, in bici, in piscina, ecc.

PORTA 1

RENEGA
THE FINAL CHA
WAKO

Una volta è apparsa una macchina di arcade della Taito che si chiamava **Renegade.** La Ocean ne comperò i diritti di conversione e ne pubblicò le versioni per home computer che ebbero un'accoglienza molto favorevole. Un anno dopo fecero il seguito di questo successo e apparve **Target Renegade...** e oggi, dopo altri dodici mesi, è apparso **Renegade III,** soprannominato l'Ultimo Capitolo'.

La storia segue le gesta di Renegade, un campione di arti marziali la cui ragazza ha la preoccupante abilità di farsi rapire con molta regolarità dagli oiks locali, costringendo così Ren a battersi contro di loro e liberarla. Ebbene, è successo un'altra volta e ancora una volta Renegade deve mettersi in movimento per liberarla. Ma questa volta, per salvare la ragazza, non deve fare un semplice viaggio da un lato all'altro del Paese, i furfanti hanno messo le loro manacce su una macchina del tempo ed hanno portato la rapita attraverso lo spazio e il tempo in un posto del lontano futuro. E Renegade deve seguirla attraverso il tempo per riuscire a riportarla indietro. Sbalorditivo, vero?

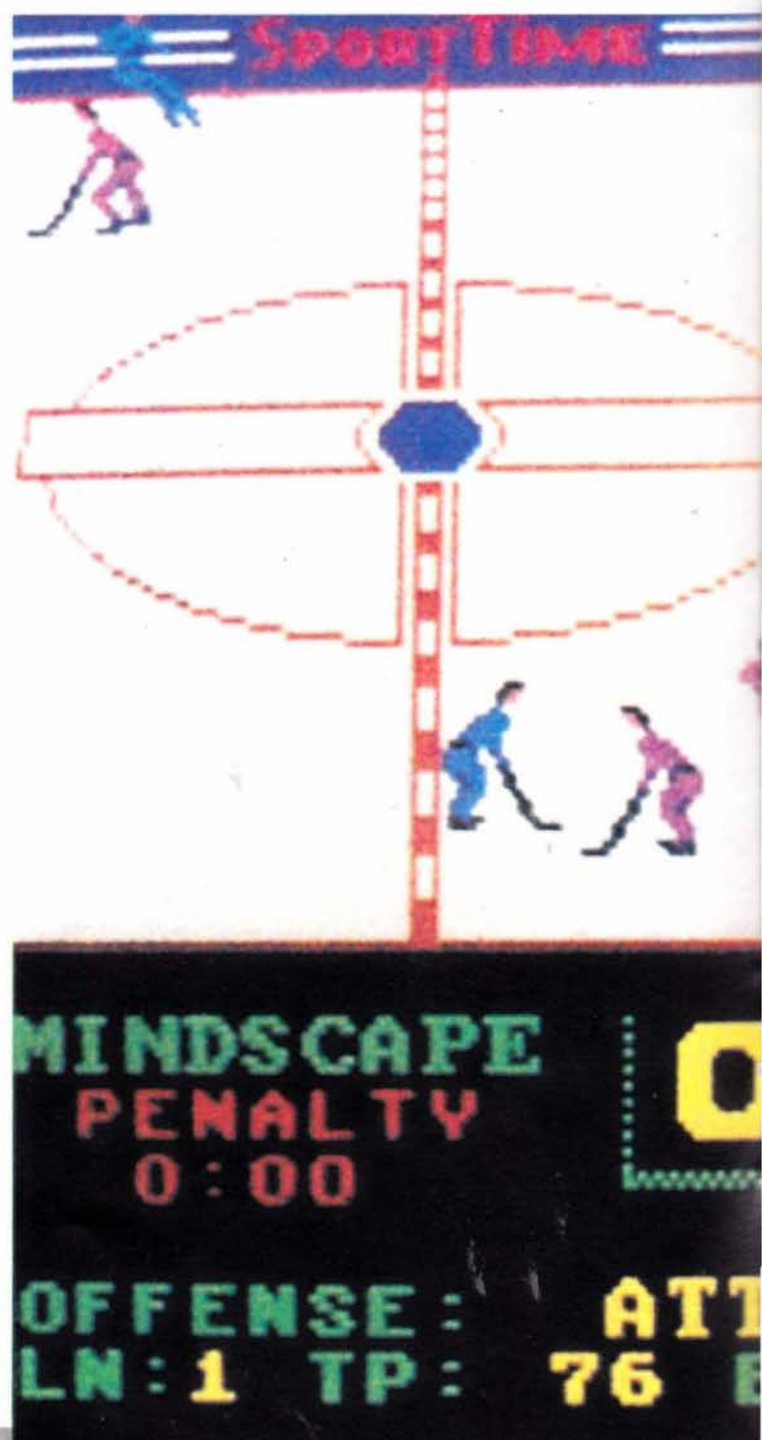
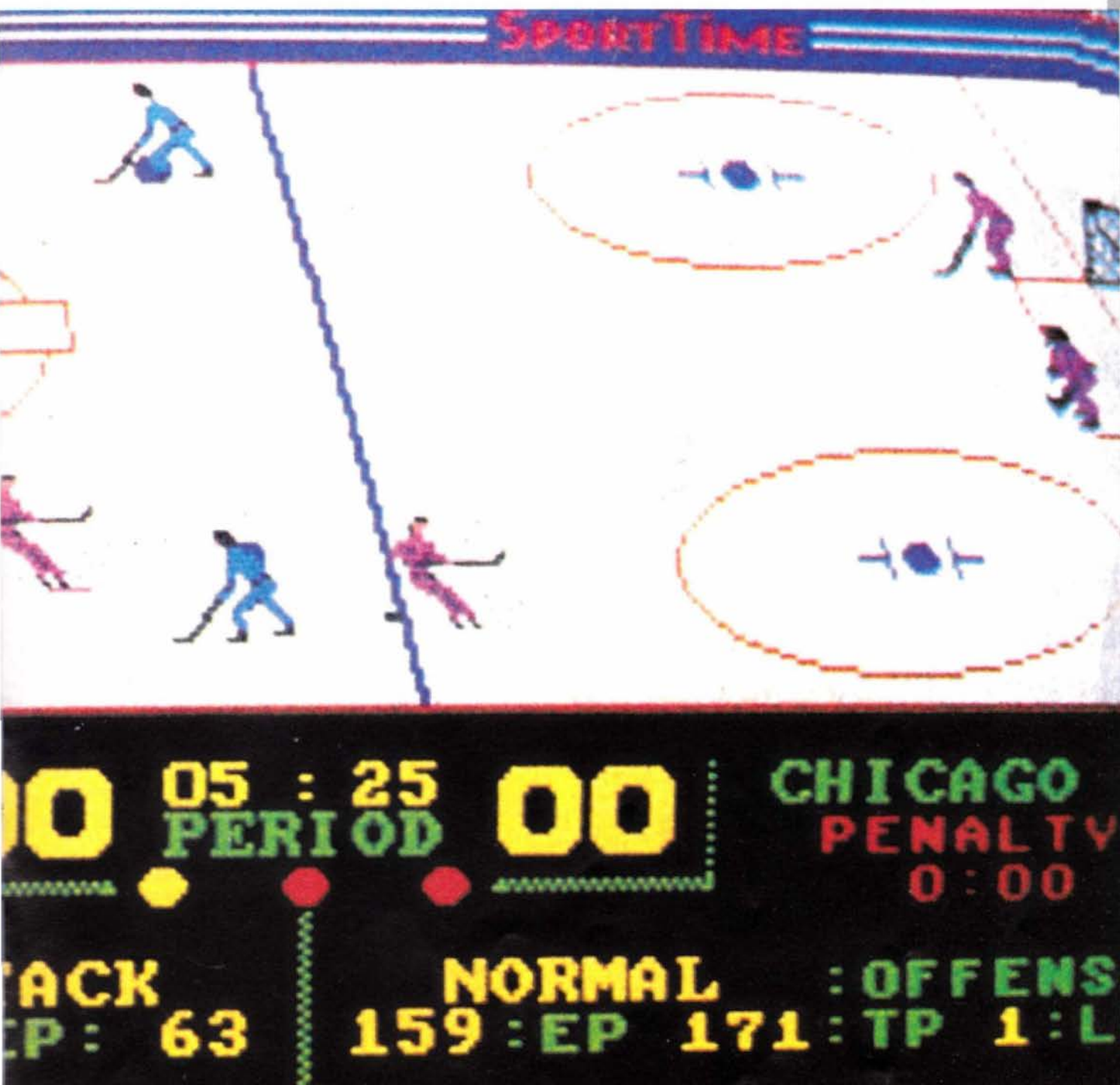
La missione di liberazione implica azioni di combattimento attraverso quattro livelli a scorrimento orizzontale, ognuno dei quali rappresenta un'epoca particolare, cominciando con l'era Preistorica, passando per l'epoca egiziana e il Medioevo per arrivare infine nel futuro.

Ogni zona di tempo è piena di schifezze relative all'epoca, così nel primo livello bisogna combattere contro ai dinosauri e agli uomini delle caverne. Ogni nemico attacca il nostro eroe a vista, e tenta di far diminuire la sua barra dell'energia, che, se viene

completamente annullata, provoca la perdita di una delle cinque vite di Renegade. Per fortuna il nostro eroe, essendo un esperto delle arti marziali, può rispondere con una serie di pugni e calci che danneggiano la salute del nemico. Alla fine di ogni livello c'è un attacco in massa e se Renegade riesce a fare in modo di spedirli tutti nel mondo dei sogni, si apre un portone attraverso il quale può passare al livello successivo. Alla fine del quarto livello si trova la ragazza di Renegade, salvala e la missione è finita. Tutti i formati presentano un gioco molto simile e sono tutti molto difficili! Anche i più esperti giocatori di beat'em up si accorgeranno di avere un bel da fare per cercare di liberare la rapita. I grafici sono eccellenti in tutte le versioni, con alcuni sprite pazzi in stile cartoni animati che conferiscono al gioco un aspetto umoristico e lo rendono ancora più divertente. Tutto ciò, combinato con un gioco veramente entusiasmante, ci permette di avere un beat'em up pieno di attrazione di lunga durata. E valido anche perché riesci ad avere una grande giocabilità e grafici buoni anche sulle macchine meno potenti.

AMERICAN ICE HOCKEY

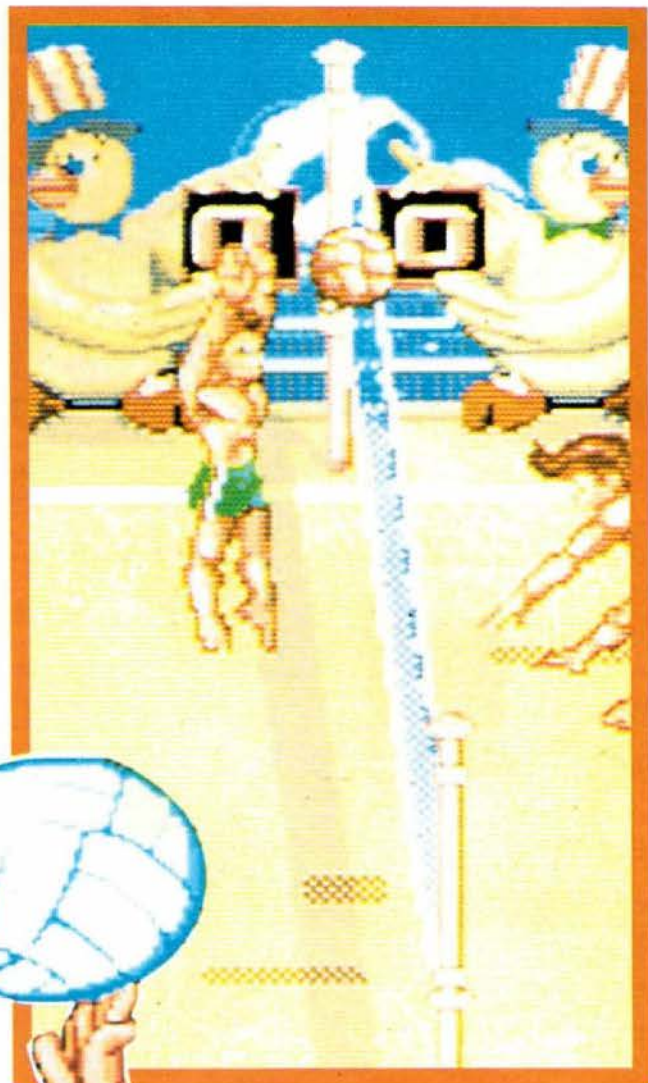
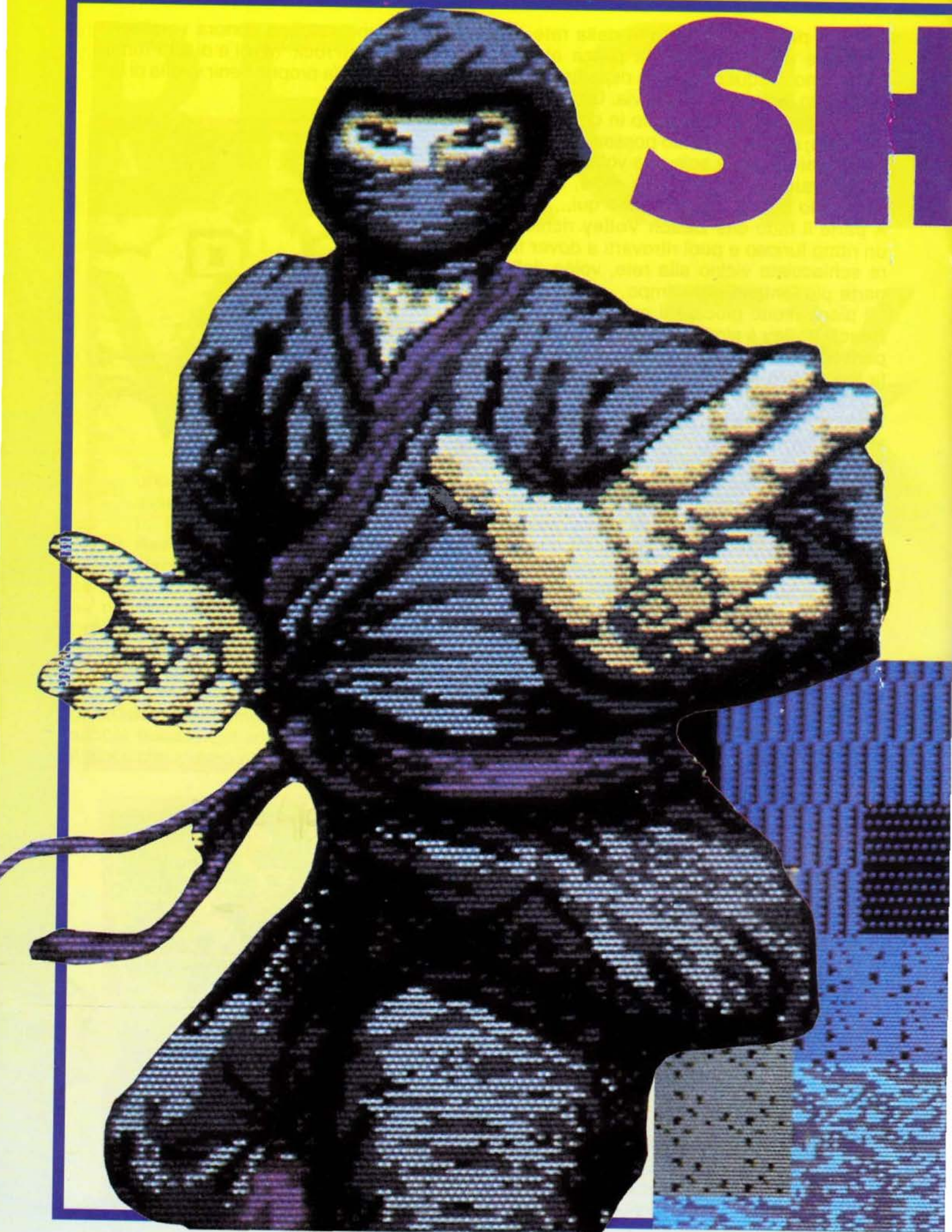
Se esiste qualcosa che gli americani prendono più sul serio dell'eliminazione del comunismo e dell'apertura di un McDonald ad ogni angolo di strada, devono essere per forza i loro sport. L'enorme serietà che mettono nei loro sport si riflette naturalmente anche nei loro software di simulazioni sportive. Se confrontiamo **Match Day** con **TV Football**, il primo potrebbe essere definito "prendi il joystick e comincia" mentre per il secondo sarebbe meglio dire "studiati il manuale e rifletti". **American Ice Hockey**, proveniente dalla Mindscape di Chicago, appartiene sicuramente alla seconda categoria di giochi, per cui stai attento, non è il genere di gioco dal quale puoi aspettarti di cominciare subito a divertirti. Il gioco è composto da una parte di disputa delle partite, e da una parte di direzione della squadra, con una tendenza a richiedere un po' più di lavoro direttivo.

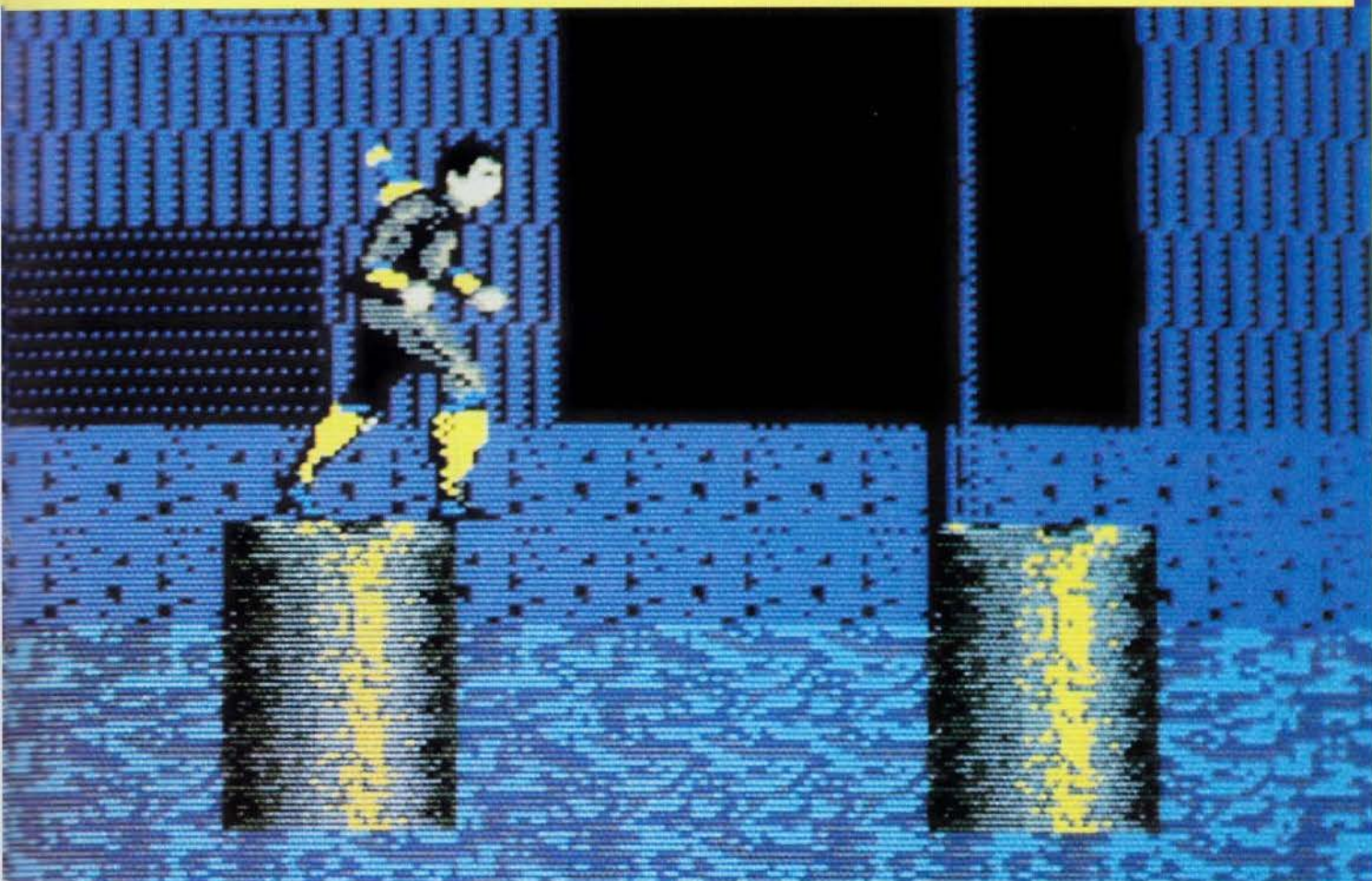
Non importa avere una grande abilità con il joystick, non vincerai mai la coppa Sport Time solo grazie alla tua rapidità di azione. I lobi frontali devono impegnarsi anch'essi fino in fondo, selezionando le strategie e i giocatori su ghiaccio (anche se puoi chiedere al computer di farlo per te), oltre a far muovere e scivolare i giocatori in campo, reclutando nuovi campioni, ecc. Potresti anche aver voglia di riflettere una notte intera sulla nuova squadra e così c'è la possibilità di caricare e salvare che utilizzerai sicuramente molto spesso.

La complessità è del tipo buone notizie / cattive notizie. Grande se ti piace questo genere che va fin nei più minimi dettagli, irrilevante se quello che ti interessa è di giocare ad hockey sul ghiaccio. Una via di mez-

zo quindi, se si considera la realizzazione della sezione di arcade.
Con una visione come se tu ti trovassi in una poltrona della tribuna principale coperta, tutte e due le squadre sembrano un po' dei bastoncini, non sono particolarmente colorate e non scivolano sul ghiaccio ad altissima velocità. Per quanto riguarda i punti positivi, la risposta ai comandi è buona e il sentimento di slancio quando controlli il Centre (gli altri vengono fatti muovere dal computer, con una opzione per il tiro in porta) è impressionante.
Naturalmente ci sono alcune opzioni che ti permettono di liberarti dell'avversario, oltre alle solite mosse più tradizionali, ma se riesci a fare queste ultime in modo esatto corri il rischio di essere beccato dall'arbitro e confinato, per un po' di tempo, nel Sin Bin.
Le caratteristiche del gioco sul ghiaccio possono tuttavia essere descritte come adeguate più che ispirate.
Detto ciò, e considerando che c'è una sezione di strategia dall'aspetto molto interessante che è parte integrante del gioco e che sembra che tu preferisca le simulazioni sportive che richiedono cervello più che riflessi, **American Ice Hockey** è un gioco molto bello

Cristina Barigazzi

BEACH VOLLEY

È uno dei giochi che danno maggiore assuefazione fra quelli che ho giocato in quest'ultimo lungo periodo. **Beach Volley** è semplice da giocare come è fantastico da vedere, anche se per semplice non intendo dire facile ma basato su un'idea semplicemente facile da comprendere.
La pallavolo da spiaggia ha le sue origini in California. Le uniche cose che ti servono per giocare sono una rete, due squadre di due giocatori e, naturalmente, un bel pezzetto di sabbia baciato dal sole.
Il gioco che stiamo esaminando ti offre l'opzione a uno o due giocatori, tutto il resto è la semplicità in persona. Innanzitutto o tuo il tuo avversario servite, si spedisce con un

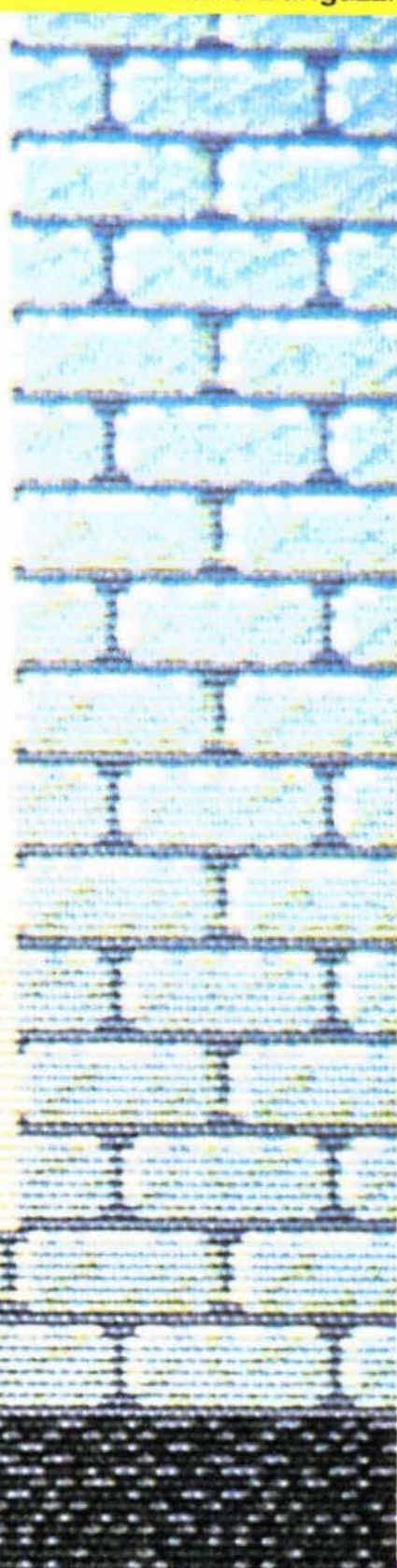
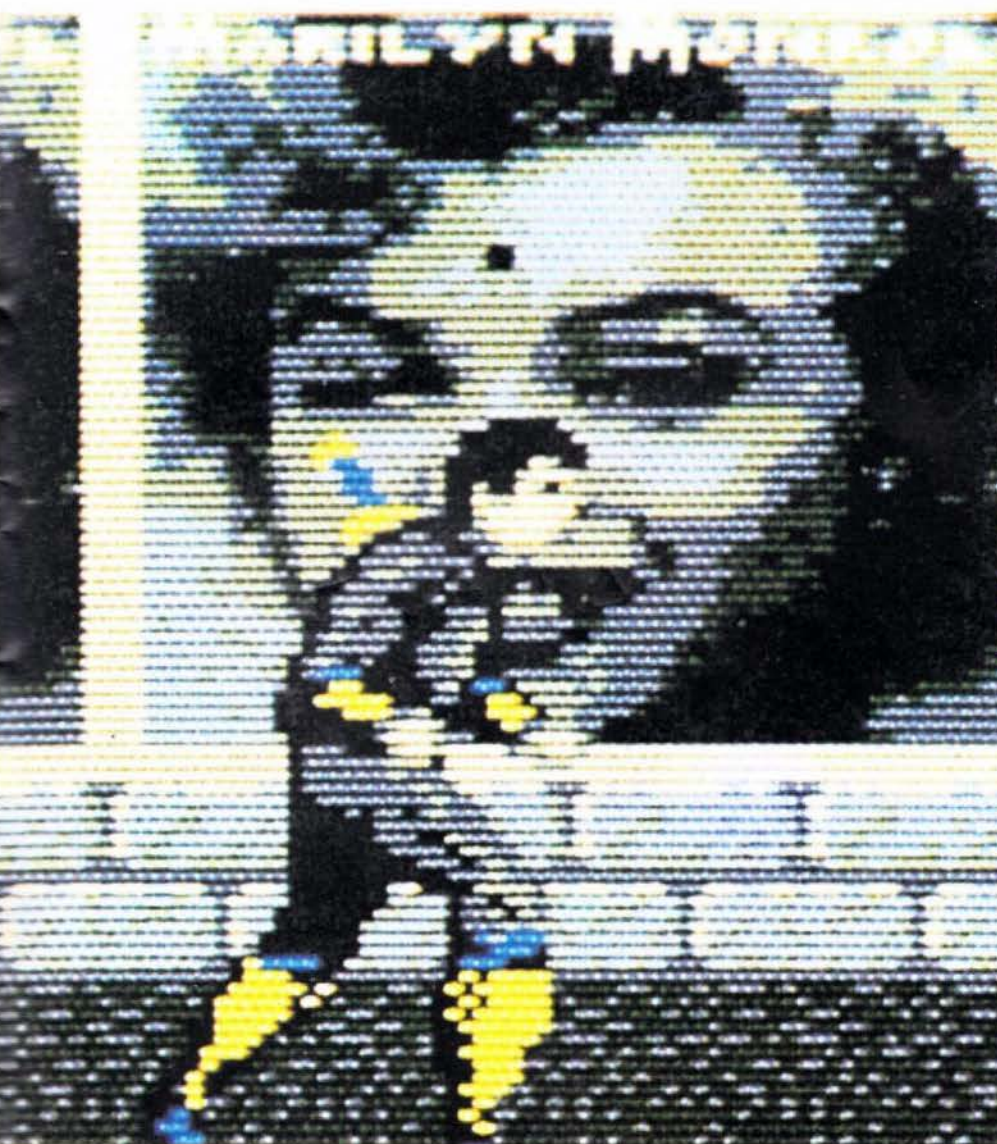
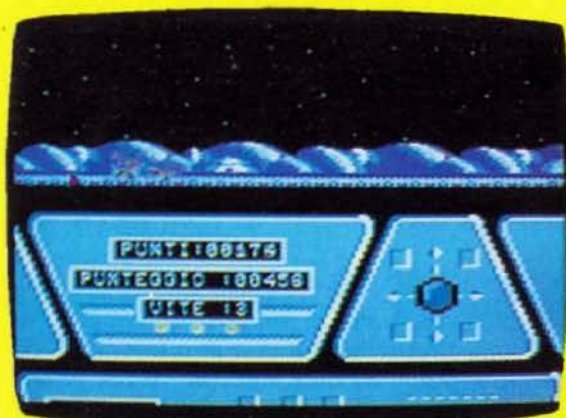
colpo la palla dall'altra parte della rete, al giocatore avvesario, che la passa al suo compagno di squadra che la rispedisce dall'altro lato della rete, e così via. Un simbolo lampeggiante indica il punto in cui la palla atterrerà; quando è in tuo possesso la palla può essere toccata solo due volte; vince la prima squadra che totalizza sette, con un vantaggio di due punti. È tutto qui...
A parte il fatto che **Beach Volley** richiede un ritmo furioso e puoi ritrovarti a dover fare schiacciate vicino alla rete, volée dalla parte più lontana del campo.
Mi piace molto giocare il calcio da tavolo, **Beach Volley** è simile in quanto riesci a sapere istintivamente quale dovrebbe essere la tua mossa successiva, ma i tuoi riflessi sono pronti?
I grafici sono proprio praticamente incantevoli, e soprattutto, le sequenze animate che collegano un livello all'altro. Ogni gioco si svolge in un paese diverso e i pezzi di collegamento sono un po' una presa in giro; così, per esempio, arriverai alle Hawaii su una tavola a vela che è stata legata ad un serpente di mare.
Il gioco è tutto qui, a parte il fatto che è forse meglio aggiungere ancora che **Beach Volley** ha una colonna sonora veramente carina, piena di rock 'n' rol e di altri rumori comuni e che ti fa proprio venir voglia di lanciarlo.

INOBI

"**A**h-ree-yah!" (da pronunciare con un buon accento giapponese) non può essere un suono completamente nuovo per chiunque visiti regolarmente le arcade video. È, naturalmente, il grido di **Shinobi**, che imparerete a riconoscere subito; finalmente anche **Shinobi** è stato convertito. Fortunatamente è stato possibile includere tutte le grida di guerra, oltre a tutti gli altri rumori della battaglia.
Purtroppo, però, una cosa è arrivata fino a noi dal coin-op è la giocabilità. **Shinobi** è divertente e si gioca bene, ma non si avvicina per nulla alla sua controparte delle arcade. Sia lo scorrimento che l'animazione sono troppo a scatti e la seconda è limitata a solo due o tre fotogrammi per personaggio. Non ci vuole molto per capire che una cosa del genere spoglia un po' tutto il gioco.
Per quanto riguarda la trama posso dirti che sei stato assunto dal governo per scovare e catturare numerosi boss del crimine, tutti colpevoli di rapire ragazze. Devi andare alla ricerca delle basi del nemico, uccidendo tutti i suoi tirapiedi che ti capitano fra le mani e liberando tutte le ragazzine. Alla fine del livello ti ritrovi davanti un guardiano multi colpi. Distruggilo e passa allo stadio del bonus che è un livello intermedio con una galleria di tiro dove devi sparare una quantità infinita di shuriken contro ninja. Questi corrono attraverso lo schermo su due piattaforme e a volte saltano in avanti, dalla piattaforma posteriore in quella centrale. Stai attento ai ninja che minacciano continuamente

di venire in avanti perché se ti arrivano troppo vicini perderai il tuo bonus. Tutti questi spostamenti indietro e in avanti rendono il gioco molto simile a **Rolling Thunder**.
I tuoi nemici sono veri delinquenti che non aspettano altro che essere colpiti, e uomini armati che ti colpiscono per poi aspettare di essere colpiti. Un'altra sfida si presenta sotto forma di guardie munite di scudi che nascondono gli ostaggi e possono essere colpite solo da molto cicino. Ninja nemici hanno la tendenza ad apparire da non si sa dove e a saltare dovunque.
Per uccidere un nemico puoi scegliere fra quattro diversi metodi. Il primo, e probabilmente quello che utilizzerai più spesso, è di lanciare shuriken, ma man mano che avanzi puoi raccogliere mitragliatrici e quindi lan-

ciare pallottole. Se ti capita di arrivare troppo vicino ad un nemico, ti conviene colpirlo con forza con la tua spada piuttosto che sparare un missile. E infine c'è il tuo Shinobi, un incantesimo mistico e magico che fa apparire decine di ninja che uccidino tutto quello che trovano, un po' come una bomba intelligente.

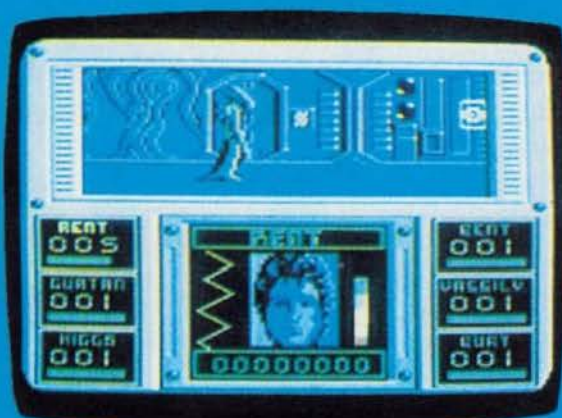
E proprio come una bomba intelligente ne puoi utilizzare solo uno per ogni livello e per ogni vita.

Essendo cresciuto innamorato del coin op devo proprio dire che questa versione di **Shinobi** mi lascia veramente un po' deluso. Il risultato finale sembra non essere stato curato con precisione ed è stato proprio sprecato un potenziale gigantesco.

Carlo Barigazzi

HUT

Fai parte di una squadriglia di agenti segreti molto esperti e ti è stata affidata una delicata missione. Vista la pericolosità della missione è stato anche deciso che, anziché rischiare la pelle in prima persona, tu controlli in via radio-comando una potente autovettura incaricata di recuperare sul suo percorso informazioni vitali per la sicurezza della nazione. Tramite una telecamera nascosta montata a bordo della vettura potrai osservare ed evitare tutti gli ostacoli, saltando opportunamente, aerei in decollo, autocarri, vetture che cercheranno anche di inseguirti, ostacoli aerei e bombe lanciate da velivoli a propulsione. Riuscirai a portare a termine il tuo compito prima che la tua autovettura venga distrutta?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

SPACE 2999

Molti anni fa un cargo spaziale di ritorno da una consegna di materiali si imbattè in uno strano pianeta, Loison II sulla cui superficie l'equipaggio trovò un'astronave aliena completamente abbandonata. Durante una ricognizione all'interno del veicolo un membro dell'equipaggio venne assalito da un essere mostruoso uscito da un uovo che prese il suo corpo come un'incubatrice per espandersi e progredire. Una sola superstite del cargo riuscì a scappare e a ritornare sulla terra. Ora è tornata a capo di un team di vendicatori su Loison II per vendicare i suoi compagni, trovare la madre generatrice di questi mostri. Guida i singoli membri della spedizione per le stanze dell'astronave, sparando sulle porte per aprirle o, nel caso siano ricoperte dai rifiuti degli alieni, sul quadro di comando per portare il gruppo nel rifugio della genitrice. Distruggi tutti gli alieni che incontrerai sul tuo cammino e ricorda che i colpi a disposizione per ciascun personaggio sono limitati, usali quindi con parsimonia.

JOYSTICK PORTA 2

P	situazione
SPAZIO	avanza
R/G/H/I/V/B	richiama i personaggi

SEAWOLF

Da tempo sembrava che la pace tra le due grandi superpotenze fosse finalmente stata raggiunta e che per paura delle bombe atomiche la guerra non dovesse più divampare. Ma purtroppo, dopo lo smantellamento delle riserve atomiche, i due grandi hanno ripreso a litigare e dopo poco è scoppiato un terribile conflitto con mezzi convenzionali. Dal momento che il punto più debole della vostra difesa consiste nelle coste è stata adottata una scelta strategica che ha portato a nominare te comandante in capo. Usando tutte le più moderne armi a tua disposizione, missili mortali utili contro aerei e siluri, razzi videoguidati, elicotteri antisottomarini pattuglia e difendi il mare. Il futuro del tuo paese è nelle tue mani, ma armi mortali sono a tua disposizione e con la tua mente geniale prenderai sicuramente le decisioni più oculate.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

AROUND

La tua missione sul pianeta Saturno è stata giudicata altamente umanitaria. Su quell'inospitale pianeta infatti gli ultimi superstiti di Centauroidi, una razza in via di estinzione, si stanno spegnendo lentamente per mancanza di elementi vitali. Per portare soccorso a questi poveri esseri dovrai affrontare una serie di missioni successive che ti porteranno, dopo esserti aperto un varco tra gli anelli esterni a colpi di bombe fotoniche, dapprima ad atterrare difficilmente sulla piattaforma esterna e poi a scendere al livello inferiore. Qui, dopo esserti costruito un ponte con uno degli alberi lasciati cadere dalla navetta aliena, dovrai raccogliere i cristalli di belinio che, dopo la raffinazione a bordo della tua stazione spaziale, serviranno per rigenerare i poveri Centauroidi. Riuscirai alla fine a ricondurli alla salvezza nella loro base sotterranea?

JOYSTICK PORTA 2

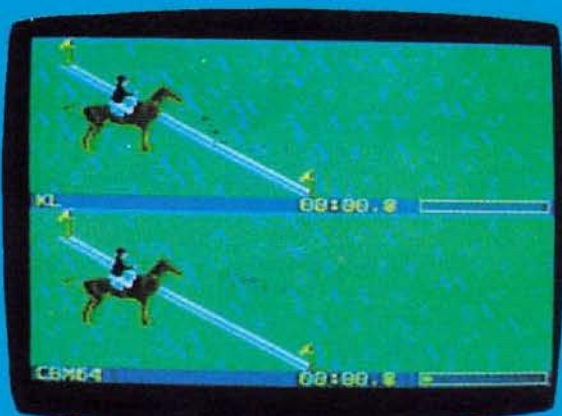
FUOCO	aumenta potenza
FUOCO + JOY	motori
BASSO	bombe

CALCIO

Questo gioco ci riporta immediatamente ai quartieri popolari delle metropoli moderne dove ancora ragazzi si cerca il divertimento anche senza avere a disposizione campi sportivi attrezzati. Il tutto consiste nello scegliere il proprio team, tra i numerosi ragazzi che ti vengono proposti, e nel giocare semplicemente delle agguerrite partite di calcetto su un campo abbastanza insolito: la terrazza di un palazzo, circondati dai tetti delle altre costruzioni e dove la porta è delimitata da due cassette della frutta. Nonostante ciò e forse proprio per la mancanza di tante altre cose, il gioco si svolge duramente ed appassionatamente. Riuscirai a segnare più goal dei tuoi avversari?

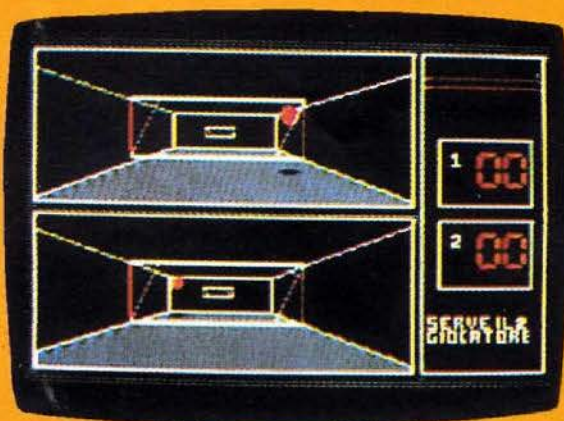
JOYSTICK PORTA 1

1	n., giocatori
2	posizione
3	durata gioco
4	colori fondo

HIPPO

Anche la pubblicità televisiva ha scoperto che l'andare a cavallo, oltre ad essere salutare perché è uno sport che viene vissuto all'aria aperta, lontano dai gas di scarico, dalla civiltà d'asfalto, è utile per il fisico per la ginnastica cui il cavaliere viene sottoposto. Eccovi quindi questo gioco dove dovrete portare il vostro fantino, ben assestato a cavalcioni di un vero purosangue, alla vittoria. Potrete giocare da soli, contro il vostro CBM 64, o con un amico, ma il vostro compito sarà sempre lo stesso, far saltare in modo idoneo e adatto il vostro cavallo facendogli superare i vari tipi di ostacolo che troverete sul percorso, raggiungendo il traguardo nel minor tempo possibile. Attenti a non cadere.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco

ASTRO SQUASH

Le sale da gioco nelle colonie di altri mondi e di tutto l'Universo sono gestite dalla Corporazione che ha inventato una serie di giochi nuovi e specialmente per i bassi valori di gravità trovati su lune e asteroidi ha creato Astro Squash che risulta il maggiormente diffuso. Viene giocato in una stanza rettangolare e ogni giocatore deve, usando la racchetta, proteggere dalla sfera il muro retrostante. Il primo servizio spetta al giocatore n. 1. Se il giocatore non ferma la palla l'avversario guadagna 5 punti e serve. Vince chi raggiunge per primo 35 punti.

JOYSTICK PORTA 1/2

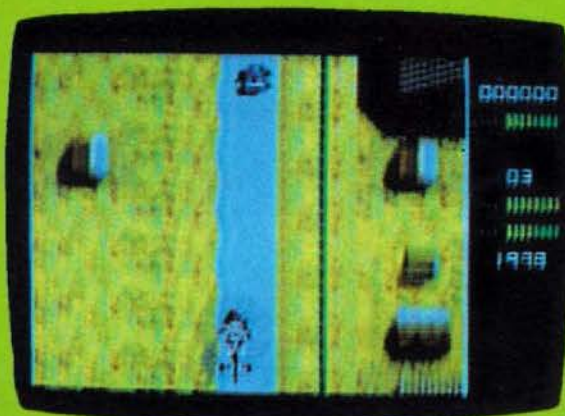
F1	pausa on
F7	pausa off
RUN/STOP	fine

TASTI GIOCATORE 1

A	su
E	sinistra
R	destra
Z	giù
X	serve

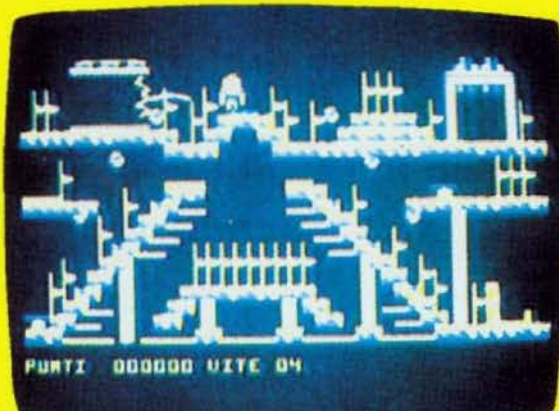
TASTI GIOCATORE 2

L	su
P	sinistra
e	destra
.	giù
,	serve

EAGLE

La vita dell'agente segreto potrebbe sembrare a tutti emozionante ed eccitante, sempre in mezzo ai pericoli, ma attorniati anche da belle donne. Che cosa ne pensate quindi per una volta di calarvi nei panni di un novello James Bond. Ti è stata affidata una missione importantissima, segreta, i cui particolari ti vengono svelati a mano a mano che procederai nel corso della storia. Sai solo che per raggiungere l'obiettivo devi prima, a bordo di un elicottero da te guidato e fortunatamente armato di mitragliatrice, superare le barriere difensive nemiche e giungere al di là delle loro linee. Attento però a non farti distruggere dalla contraerea o peggio dalla jeep che insegui. Sii prudente e non dimenticare che se morrai nessuno potrà portare a termine il tuo compito.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

VULCAN

Dopo numerosi assalti falliti la Federazione Stellare è riuscita finalmente a gettare una base stabile sull'inospitale e gelido pianeta Vulcan, dando il via alla sua colonizzazione. Tuttavia, appena consolidata la base, un inatteso pericolo si profila all'orizzonte: una misteriosa creatura volante, perfida e crudele, sembra del tutto decisa a fare colazione con i poveri terrestri. Ogni tentativo di chiedere soccorso via radio, tuttavia, sembra impossibile a causa di una terribile tempesta magnetica che ha sconvolto le linee di collegamento con il generatore principale. Per ristabilire il contatto e salvare quindi la comunità l'eroico marconista dovrà avventurarsi allo scoperto e, sfidando il mortale pericolo, riattivare le linee elettriche contrassegnate da una bandierina.

JOYSTICK PORTA 1

F1	pausa on/off
F7	inizio gioco

SUBWAR

Il 3 settembre 1943 il transatlantico britannico Atenia è stato fatto affondare dagli U30 nazisti. Questo fatto decide l'inizio della battaglia dell'Atlantico. Da allora fino all'estate del'42 i sottomarini nazisti incrementarono la loro abilità fino a distruggere più di 70.000 tonnellate di rifornimenti alleati al mese. Riusciranno i nazisti ad avere successo nel fare fallire l'operazione overlord (l'invasione all'alleata programmata per il giugno '44). Riusciranno i loro sottomarini a cambiare la storia? La tua missione è di fermare i nazisti recuperando entro il 6-7-44 rifornimenti sufficienti per la missione alleata. Ciò potrà essere fatto se fermando l'attacco dei nazisottomarini vincono gli alleati. Buona caccia. Usa il sonar per rintracciarli e valuta attentamente a che profondità sganciare le bombe..

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

ANCIENT LANDS

Le gesta degli antichi eroi sono rimaste nella storia narrate da cantastorie e si sono poco a poco tramutate in leggenda. Anche il protagonista della nostra avventura è un eroe delle terre antiche. Come scopo della sua vita ha fatto il combattere a difesa dei poveri e degli indifesi e seppur la brava gente lo osanna e gli è riconoscente, purtroppo ad ogni angolo si nascondono malvagi esseri che tentano di impedirgli di proseguire il cammino. Combatti con l'invincibile spada, colpendo per primo e con tenacia per non essere sopraffatto: la morte infatti si avvicina guardinga sul basso del tuo schermo e ti ricorda costantemente la tua mortalità.

JOYSTICK PORTA 2

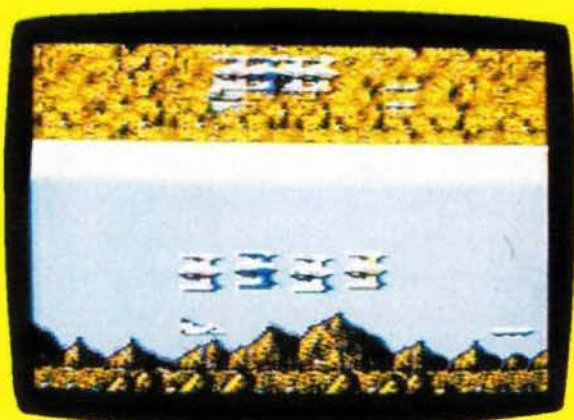
F1	musica
F2	effetti sonori

HOLD

L'inquinamento ha raggiunto livelli veramente estremi e proprio per questo il mare si è trasformato. I bravi animali marini che una volta vivevano nel "proprio brodo" senza ribellarsi all'uomo se non in caso di fame, come squali o piranha, o di difesa, ora hanno dichiarato guerra aperta al genere umano. Si sono evoluti e armati fino ai denti attaccano i bagnanti. È stata organizzata una spedizione di ricerca per cercare di capire a fondo le ragioni dell'accaduto e a bordo di una batosfera vieni lasciato nelle basse profondità marine. Qui scoprirai dei covi segreti, tipi di labirinti, e dovrai purtroppo distruggere pescecani, cavallucci marini e altri animali, se vorrai continuare a vivere.

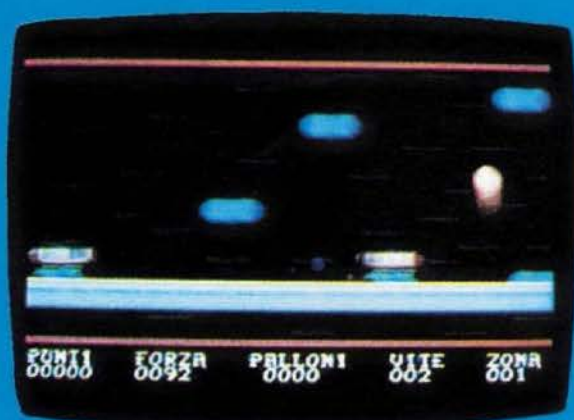
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

BATTLE 2001

I giornali e la televisione trasmettono una notizia allarmante: una varietà di alieni, usando diverse tattiche, cerca di impadronirsi di varie parti del pianeta. Come membro della flotta spaziale dovrai impedire l'infiltrazione aliena. Alla fine di ogni zona il pilota dovrà passare una breve sessione di prova per prepararsi a superare lo schema seguente. Queste sessioni si svolgono su uno sfondo arcobaleno indicante con una lettera il compito da svolgere: S colpire con proiettili, C urtare, P raccogliere. Oltre agli alieni ci sono molti altri ostacoli da superare sempre con astuzia. Dovrai usare tutto il tuo intuito e la tua abilità per portare a termine la tua missione.

JOYSTICK PORTA 1

F1	1/2 giocatori
F3	joystick/tastiera
F5	musica on/off
RUN/STOP	pausa
=	su
SHIFT	giù
Z	sinistra
X	destra
RETURN	fuoco

THE JUMPING BALL

Sul pianeta Punchland ogni anno in occasione della ricorrenza della fondazione del pianeta viene organizzata una mega-festa, cui prendono parte tutti gli abitanti. Ci sono attrazioni di ogni genere, cibarie e dolciumi per tutti, ma soprattutto per i ragazzi vengono anche organizzate delle gare atletiche. Quella più suggestiva è "The Jumping Ball". Il concorrente viene inserito in una sfera dotata di energia atomica che per muoversi saltellando su un percorso stabilito deve riuscire a distruggere quanti più palloncini riesce. Attento però a non toccare con la sfera le faccine colorate, le piante carnivore, i robottini, altrimenti l'energia della sfera cala rapidamente e verrai eliminato per impossibilità di proseguire.

JOYSTICK PORTA 2

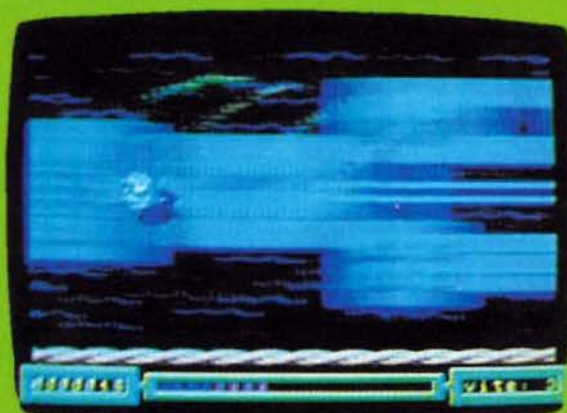
FUOCO	inizio gioco

A LORD

Egli sapeva quando iniziò l'apprendistato di stregoneria che un giorno per diventare lord avrebbe dovuto affrontare la terribile prova degli elementi. A rendere più temibile la venuta di questo giorno contribuiva anche il fatto che nessuno sapeva esattamente quale prova, quale scopo e quale destino avrebbe seguito nei quattro regni degli elementi, nei quali albergano le anime dannate di coloro che prima di lui fallirono la grande prova. Oggi nel giorno della grande conversione egli è stato proiettato al crocevia dei quattro mondi tra loro connessi dai magici obelischi e dovrà raggiungere con il solo aiuto della sua esperienza di mago l'obiettivo finale nel quale scoprirà finalmente quale sia il grande segreto della natura.

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
F3	fine gioco
F5	musica sì/no
F7	pausa

UTOPIA

Dalla conquista della luna sono trascorsi moltissimi anni. Ora l'uomo viaggia abitualmente nello spazio da una base all'altra, e nel suo peregrinare ha scoperto un'altra galassia con altri esseri viventi. Alcuni di questi sono pacifici e il vivere con loro scambiandosi informazioni reciproche è utile e piacevole. Altri sono veramente ostili e cercano ogni pretesto per combattere ed impossessarsi delle nostre risorse vitali. Proprio su base Antardinus da qualche tempo è stata istituita una stretta sorveglianza per impedire ed ostacolare gli attacchi aerei. Sali a bordo della tua astronave, proprio come quella del famoso cacciatore di taglie Han Solo, e parti subito all'offensiva perché i tuoi nemici non pensino di poterla fare franca. Auguri, amico!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

FOOTBALL

Ormai i mondiali di calcio si stanno avvicinando a passi da gigante. Ovunque nel mondo si stanno svolgendo le partite di eliminazione per stabilire le squadre che parteciperanno alle finali nel nostro paese. Anche le città si stanno preparando al grande giorno. E voi volete farvi trovare impreparati? Non lo crediamo. Il nostro football vuole farvi prima di tutto impratichire nel gioco, poi nel tiro dei calci di rigore per poter disputare dei veri e propri tornei facendovi sentire all'altezza delle più famose squadre mondiali. Scegliete anche la tattica migliore nel posizionare in campo i vostri uomini e seguite attentamente sul radar lo svolgersi delle azioni per riuscire a segnare il maggior numero di goal e risultare il vincente.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco

SHERIFF

Sei lo sceriffo Walker della cittadina di Bakersfield. Purtroppo dei malviventi si sono impadroniti di alcuni importanti documenti con i quali potrebbero far scoppiare uno scandalo immenso. Per impedire che tutto ciò accada ti sei offerto volontario per ritrovare i 15 atti segreti. Ma nel contempo devi anche compiere il tuo abituale lavoro di sceriffo: sullo schermo a sinistra vengono rappresentate le immagini dei gangster più pericolosi e sulla destra la loro taglia. Ti arriveranno anche delle soffiate dove si trovano attualmente e dovrai scovarli, uccidendoli prima che uccidano te, nel qual caso il gioco termina. Durante le tue perlustrazioni potrà capitarti di entrare nel casinò, puoi fare delle scommesse ma la sorte deciderà il vincitore.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

40 HIT PARADE

CBM 64 HIT PARADE

N° 40

SU QUESTA CASSETTA

LATO A

LATO A	COUNTER
1 FOOTBALL MANAGER	□□□
2 D-DAY - 3 BAT	□□□
4 ATTACCO UFO - 5 SPROING	□□□
6 SHUTTLE - 7 HELL	□□□
8 REAL SKILL - 9 REPORTER	□□□
10 ROLLEY - 11 NEW MUMMY	□□□
12 MEGASFIDA - 13 HUT	□□□
14 SPACE 2999 - 15 SEAWOLF	□□□

LATO B

LATO B	COUNTER
16 AROUND - 17 CALCIO	□□□
18 HIPPO - 19 ASTRO SQUASH	□□□
20 EAGLE - 21 VULCAN	□□□
22 SUBWAR - 23 ANCIENT LANDS	□□□
24 HOLD - 25 BATTLE 2001	□□□
26 THE JUMPING BALL	□□□
27 A LORD - 28 UTOPIA	□□□
29 FOOTBALL - 30 SHERIFF	□□□

QUESTA CASSETTA
E'DI

NOME

COGNOME

VIA

CITTA

ANNOTAZIONI